

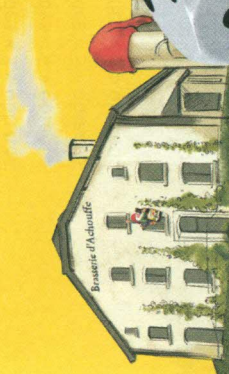
You can play alone or with a group. The goal? Make combinations with the dice and try to get the highest score.

During the game you use 5 dice and a scoring chart. Each player can throw the dice up to 3 times to reach their highest possible score. The player writes down his score by using one of the combinations on the scoring card. After the first two throws, the player can "lock" the dice that he wants to keep and can throw the remaining die/dice. After the third throw, the player is required to write down his score with one of the combinations on the scoring chart. It is possible for a player to use the score of his first throw and not throw again on that round. This is completely up to the player. After a player has completed his turn, it's the next player's turn to play.

#### Combinaisons :

- ONES** The points of the dice with the number "1" are recorded.
- TWOS** The points of the dice with the number "2" are recorded.
- THREES** The points of the dice with the number "3" are recorded.
- FOURS** The points of the dice with the number "4" are recorded.
- FIVES** The points of the dice with the number "5" are recorded.
- SIXES** The points of the dice with the number "6" are recorded.
- AFTERWARDS, the subtotal is determined.**
- BONUS** 25 points if the subtotal is at least 63 points. Then the total for part 1 is determined.
- 1 PAIR** Only the points of two dice showing identical numbers are recorded
- 2 PAIR** Only the points of the dice showing two pairs are recorded.
- 3 OF A KIND** Only the points of three dice showing identical numbers are recorded.
- 4 OF A KIND** Only the points of four dice showing identical numbers are recorded.
- FULL HOUSE** All numbers recorded if "1 pair" and "three of a kind" were thrown.
- SMALL STRAIGHT** 15 points, if 1-2-3-4-5 was thrown.
- LARGE STRAIGHT** 20 points, if 2-3-4-5-6 was thrown.
- CHOUFFEE!** Regardless of the number rolled, 50 points are recorded here when all 5 dice show the same value.
- CHANCE** Here you can enter the number of any throw you wish (this option is usually used with an otherwise unusable combination or a high number).
- TOTAL** Determine the subtotal of part 2 and add to the subtotal from part 1. The player with the highest total score is the winner.

# REGLES DU JEU SPELREGELS GAME RULES



# CHOUFFEE

JEU/SPEL/GAME



CHOUFFEE



**Ce jeu se joue seul ou en groupe. Le but? Faire des combinaisons de chiffres avec les dés pour obtenir le score le plus élevé.**

La partie se joue avec cinq dés ainsi qu'une grille de scores. Chaque joueur peut lancer les dés jusqu'à trois fois pour atteindre le score le plus élevé possible. Chaque joueur reporte son score sur la grille de scores. Après les deux premiers lancers, si le joueur est satisfait de la combinaison obtenue, il peut décider de la conserver. Après le troisième lancer, le joueur peut toujours décider de reprendre les dés qu'il avait laissés de côté lors des lancers précédents. Le joueur reporte son score parmi les combinaisons présentées dans la grille de scores. Une fois que le joueur a complété son score, c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

**Conditions:**

**AS** On note dans la case le total des « 1 » obtenus.

**DEUX** On note dans la case le total des « 2 » obtenus.

**TROIS** On note dans la case le total des « 3 » obtenus.

**QUATRE** On note dans la case le total des « 4 » obtenus.

**CINQ** On note dans la case le total des « 5 » obtenus.

**SIX** On note dans la case le total des « 6 » obtenus.

**Ensuite, le sous-total est calculé.**

**BONUS** 25 points sont accordés lorsque le sous-total est supérieur ou égal à 63 points. Ensuite, le total de la première partie est calculé.

**1 PAIRE** Seuls les points de deux dés indiquant le même résultat sont notés.

**2 PAIRES** Seuls les points de deux paires de dés indiquant le même résultat sont notés.

**BRELAN** Seuls les points de trois dés indiquant le même résultat sont notés.

**CARRÉ** Seuls les points de quatre dés indiquant le même résultat sont notés.

**FULL HOUSE** Tous les points sont notés lorsque l'on obtient « 1 paire » et « un brelan ».

**PETITE SUITE** 15 points sont accordés lorsque l'on obtient 1-2-3-4-5.

**GRANDE SUITE** 20 points sont accordés lorsque l'on obtient 2-3-4-5-6.

**CHOUFFE!** Indépendamment du nombre de points obtenus en lançant les dés, on note 50 points lorsque les 5 dés indiquent la même valeur.

**CHANCE** On peut noter ici le nombre de points de n'importe quel lancer. (Le plus souvent, cette possibilité est utilisée lorsqu'une combinaison ne peut être utilisée dans aucune autre case ou lorsque le nombre de points obtenus est élevé).

**TOTAL** Additionner le sous-total de la deuxième partie à celui de la première partie. Le joueur ayant obtenu le nombre total de points le plus élevé gagne la partie.

**Dit dobbelspel speel je alleen of in groep. Het doel? Combinaties gooien met de dobbelstenen en zo de hoogste score proberen behalen.**

Tijdens het spel gebruik je 5 dobbelstenen en een scoreblok. Elke speler mag per beurt maximum 3 keer met de dobbelstenen werpen en proberen een zo hoog mogelijke score te behalen. Die score vult hij in bij een van de combinaties op het scoreblok. De speler mag na de eerste twee worpen de dobbelstenen 'vastzetten' die hij wil houden, en alleen met de overgebleven dobbelstenen werpen. Na de derde worp is de speler verplicht om zijn dobbelstenen werpen. Na de derde worp is de speler verplicht om zijn score op te schrijven bij een van de combinaties op het scoreblok. Het is mogelijk dat de speler bij de eerste gooi met de dobbelstenen al meteen een combinatie gooit die hij kan wegstrepen op het scoreblok. Dit bepaalt de speler volledig zelf. Nadat een speler een categorie ingevuld heeft, is de volgende speler aan de beurt.

**Combinaties:**

**ENEN** Enkel het totaal van de dobbelstenen met cijfer 1 wordt genoteerd.

**TWEEËN** Enkel het totaal van de dobbelstenen met cijfer 2 wordt genoteerd.

**DRIEËN** Enkel het totaal van de dobbelstenen met cijfer 3 wordt genoteerd.

**VIEREN** Enkel het totaal van de dobbelstenen met cijfer 4 wordt genoteerd.

**VIJVEN** Enkel het totaal van de dobbelstenen met cijfer 5 wordt genoteerd.

**ZESSEN** Enkel het totaal van de dobbelstenen met cijfer 6 wordt genoteerd.

**Hierna wordt het subtotale genoteerd.**

**BONUS** Je krijgt 25 bonuspunten als het totaal van het bovenste scoreblok 63 punten of meer is.

**1 PAAR** Enkel de punten van de 2 dobbelstenen met dezelfde waardes optellen.

**2 PAAR** Enkel de punten van de dobbelstenen optellen met 2 gelijke paren.

**3 OF A KIND** Enkel de punten van de drie dobbelstenen met dezelfde waardes noteren.

**4 OF A KIND** Enkel de punten van de vier dobbelstenen met dezelfde waardes noteren.

**FULL HOUSE** Alle punten optellen als de combinatie '1 paar' en 'three of a kind' is.

**KLEINE STRAAT** Altijd 15 punten als de combinatie 1-2-3-4-5 is.

**GROTE STRAAT** Altijd 20 punten als de combinatie 2-3-4-5-6 is.

**CHOUFFE!** Altijd 50 punten als alle dobbelstenen dezelfde waardes hebben.

**CHANCE** Noteer het aantal ogen van om het even welke worp. Wordt meestal gebruikt als je een combinatie gooit die je al hebt genoteerd of als je niet kunt scoren in één van de beschikbare vakjes.

**TOTAAL** Bepaal het subtotale van deel 2 en tel het subtotale van deel 1 er bij op. De speler met de hoogste score wint het spel.